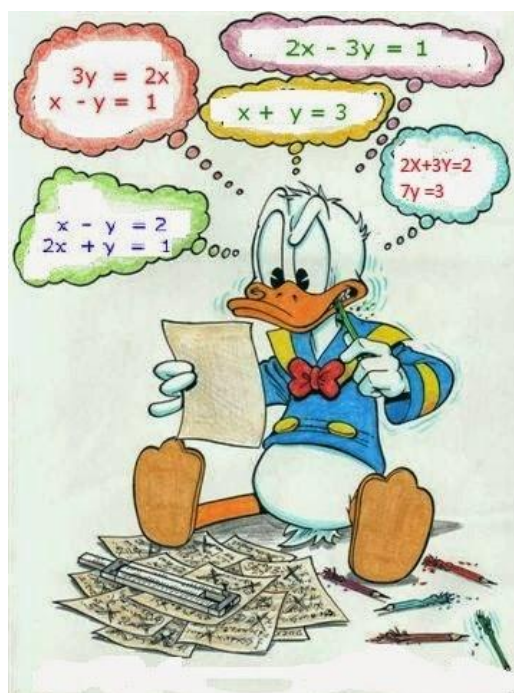


ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MULLER

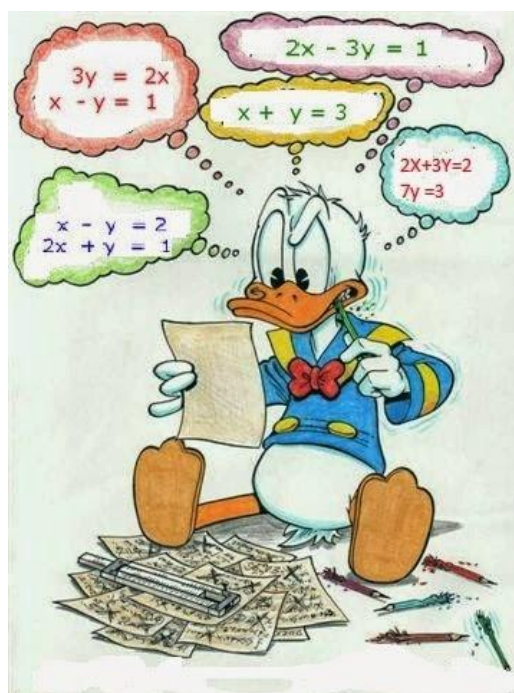


PROJETO SITUAÇÕES PROBLEMA SEM PROBLEMAS

IVINHEMA-MS

JUNHO/2017

ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MULLER



PROJETO SITUAÇÕES PROBLEMA SEM PROBLEMAS

Projeto a ser desenvolvido entre os meses de junho a setembro no ano letivo 2017 pelas professoras de Matemática do 5º ao 7º ano com a colaboração da PROGETEC.

IVINHEMA-MS

JUNHO/2017

SUMÁRIO

IDENTIFICAÇÃO.....	04
JUSTIFICATIVA.....	04
OBJETIVO GERAL.....	05
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	05
METODOLOGIA.....	05
RECURSOS.....	06
DIVULGAÇÃO.....	06
AVALIAÇÃO.....	07
BIBLIOGRAFIA.....	07

IDENTIFICAÇÃO

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: Julho a outubro de 2017.

ESCOLA: EE Senador Filinto Muller - Polo

COORDENADOR(ES): Ticyara Halik Smanioto Vicente – PROGETEC

COLABORADOR(ES): Marcia Santana Gouveia Trevizan – Coordenadora Pedagógica, Carla Varela – Multiplicadora/NTE.

TÍTULO DO PROJETO: Situações Problema sem Problemas

PÚBLICO ALVO: Estudantes do 5º ano A, 5º ano B, 6º ano A, 6º ano B, e 7º ano A, 7º ano B e 7º ano C.

PROFESSORES ENVOLVIDOS: Arlete Alves Ferreira de Lima (Regente 5º ano A), Nilcelene Santana Bouzizo Gomes (Regente 5º ano B), Maria José de Almeida Manari (7º ano B e 7º ano C) e Maria Lucia Lopes Silva (6º ano A, 6º ano B e 7º ano A).

Turno: Matutino - 5º ano A, 6º ano A, 6º ano B, e 7º ano A. Vespertino - 5º ano B, 7º ano B e 7º ano C.

MUNICÍPIO: Ivinhema/MS

JUSTIFICATIVA

Segundo Souza (2017), “a resolução de problemas é uma estratégia didática/metodológica importante e fundamental para o desenvolvimento intelectual do estudante e para o ensino da matemática”. Mas, a realidade encontrada nas salas de aula, é “um uso exagerado de regras, resoluções por meio de procedimentos padronizados, desinteressantes para professores e alunos”, o que não contribui para o desenvolvimento da “criatividade e autonomia em matemática”.

Diante da necessidade de contribuir para melhorar os índices das avaliações internas e externas e mostrar aos estudantes a matemática de uma forma mais atrativa e aprofundada é que se justifica o desenvolvimento deste projeto.

OBJETIVO GERAL

Proporcionar aos estudantes a oportunidade de serem pesquisadores e autores, contemplando a proposta da Secretaria Estadual de Educação do Estado de Mato Grosso do Sul.

OBJTIVOS ESPECÍFICOS

- ✧ Elaborar vídeos com situações problemas que envolvam conteúdos já estudados e que sirvam de revisão para os estudantes que estiverem elaborando o vídeo.
- ✧ Buscar diferentes formas de elaborar situações problemas, tais como: encenação, narração, contação de casos,...
- ✧ Desenvolver a (capacidade oral, desinibir)
- ✧ Revisar conteúdos já estudados, contribuindo assim, com a recuperação da defasagem que a disciplina de Matemática apresenta.

METODOLOGIA

Os estudantes do 5º, 6º e 7º ano irão elaborar vídeos com situações problemas para que os estudantes do ano antecedente resolvam. Para isto, eles serão divididos em grupos e irão pesquisar sites que contenham situações problemas para conhecerem a temática e começarem a elaborar uma situação problema de acordo com o conteúdo estipulado pelo professor do ano anterior. O professor de cada ano irá orientar os estudantes com as dúvidas e irá propor a elaboração de vídeo com a proposta que os estudantes elaboram para seja visualizado e resolvido pelos estudantes do ano anterior. Para a divisão dos grupos, pelo menos um estudante deverá possuir um smartphone, câmera filmadora ou máquina fotográfica com a função de filmagem.

No período matutino, cada grupo da turma do 7º ano irá criar as situações problemas para as turmas do 6º ano que serão para eles mesmos; os grupos do 6º ano irão elaborar as situações problemas para a turma do 5º ano; e os grupos do 5º ano irão elaborar para eles mesmos.

No período vespertino, cada grupo das turmas do 7º ano elaborará as situações problemas para o 5º ano e este para eles mesmos.

Para a criação do vídeo, os estudantes irão gravar a situação problema criada e irão fazer a edição na STE através do software Kdenlive com auxílio do professor e da PROGETEC ou também poderão utilizar algum aplicativo para edição do vídeo no próprio celular.

Os professores serão capacitados pela PROGETEC para utilização do editor de vídeo Kdenlive durante quatro PL's. Se o professor achar conveniente, poderá convidar um membro de cada grupo para orientá-lo na edição do vídeo e este terá a função de auxiliar os demais membros da equipe.

Após a edição, os vídeos serão disponibilizados publicamente no canal da escola no YouTube e também no Facebook para facilitar a utilização pelos professores participantes do projeto, bem como, de propiciar a utilização por outras pessoas por se tratar de um assunto que auxilia no desenvolvimento do raciocínio lógico.

RECURSOS

Editor de vídeo: Kdenlive (computador) ou aplicativo para celular;
Smartphone, câmera fotográfica (com função de filmagem) ou câmera filmadora.

Projeter Interativo.

Lápis, borracha e caderno.

DIVULGAÇÃO

O projeto será divulgado na [Wikispaces](#) e [Blog](#) da escola e os vídeos serão postados no [Facebook](#).

AVALIAÇÃO

A avaliação ocorrerá durante o desenvolvimento do projeto, através da elaboração do vídeo e da resolução das atividades de acordo com a pontuação estabelecida por cada professor.

BIBLIOGRAFIA

SOUSA, Ariana Bezerra de. **A Resolução de Problemas como Estratégia Didática para o Ensino da Matemática.** Disponível em <<https://www.ucb.br/sites/100/103/TCC/22005/ArianaBezerradeSousa.pdf>>. Acesso em 04/07/2017.

MIRANDA Danielle de. **Matemática: Estratégias de Ensino.** Disponível em <<http://educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/matematica.htm>>. Acesso em 04/07/2017.